

Anthi Kosma y la escurridiza aventura de dibujar*

Emilio López-Galiacho

Universidad Politécnica de Madrid y Universidad Nebrija de Madrid

*Reseña de la obra que ilustra esta edición.



El proyectar del arquitecto es, en su inicio, una acción destinada a imaginar objetos, espacios y mundos, no a copiarlos. Por eso nada más fértil que un proceso creativo que parta del dibujo de lo incipiente, de lo germinal, de las potencialidades de lo abstracto, para luego, a través de distintos condicionantes, acabar concretándose, representándose en documentos donde lo topológico dejará paso a lo métrico. La arquitecta y profesora Anthi Kosma expresa esa filosofía en sus dibujos con enorme brillantez.

Movida por aquello que Paul Klee llamaba *chispa misteriosamente brotada de no sabemos dónde, que inflama el espíritu y acciona la mano*, Kosma disfruta dibujando lo embrionario, las pulsiones iniciales, los primeros movimientos configuradores de lo arquitectónico. Sus imágenes parten de eso que Javier Seguí, parafraseando a Roland Barthes, ha llamado *el grado cero del dibujar*. Nos muestran, gozosas, un mundo pre-representativo en el que la imaginación impregna el papel simplemente en términos de vacío y lleno, de luz y sombra, de movimiento y reposo, de colores debatiendo sobre ausencias y presencias, de orden y caos, de línea y masa, de germinaciones, de aplastamientos, de derrames, de contenciones, de diálogos, de enfrentamientos. Un ámbito en el que nuestros trazos sobre el papel no obedecen a una estrategia premeditada sino que nos van revelando cosas a medida que los vamos generando. Ese estado en el que sólo dibujando podremos averiguar lo que queremos dibujar.

Dibujar no es hacer dibujos, como caminar no es dejar pisadas. Los dibujos solo son rastros, huellas, evidencias incompletas de la borrosa e inasible aventura de dibujar, los restos espectrales de una batalla entre la imaginación y la memoria. James Elkins lo llama la *naturaleza fantasmagórica del dibujo*.

Si tan escurridizo es dibujar, ¿qué podemos aprender, qué podemos enseñar sobre ello? Anthi Kosma y sus alumnos lo saben bien: enseñar a dibujar es acompañar a quien dibuja, dibujar con él y, a través de la cercanía y el ejemplo, ayudarle a otorgar sentido a las apariciones que surgen de su mano insegura. Hacerle entender el espacio vacío de la hoja en blanco como un mundo que contiene, en potencia, todas las formas posibles, todos los colores, todos los errores; mostrarle que cada línea, cada mancha, cada equivocación, es una señal que revela oportunidades, que sugiere caminos a seguir. Dibujar es descubrir, decía John Berger: “un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso (...) cada marca que uno hace en el papel es una piedra intermedia desde la cual salta hasta la siguiente. Y así hasta cruzar el dibujo como si fuera un río”.

El trabajo de Kosma invita a arquitectos y diseñadores a abordar la génesis de todo proyecto como una aventura visual desinhibida y gozosa, una salida expectante al encuentro del asombro, que haga de la emoción la mejor antesala posible de cualquier proyecto. Porque el proyecto, en su nacimiento, no es nunca afirmación sino posibilidad. Es situarse en ese lugar latente donde todo empieza y todo puede ocurrir, y a partir del cual seamos capaces —ejerciéndolo de médiums de nosotros mismos— de conseguir que poco a poco vaya revelándose el discurso y la estrategia que darán vida a nuestro diseño.

Madrid, 29 de septiembre de 2019.